

## REMEMBER

### QUANDO SCENDE IL MORTO IL GIOCANTE...

- ♣ osserva le carte del compagno
- ♣ conta le carte vincenti ... in verticale, colore per colore, verifica le nuove equivalenze, ricordando che:

il numero massimo di prese realizzabili in un seme è dato dal numero di carte della mano più lunga

- ♣ individua quale colore potrebbe procurare altre prese e lo gioca subito, senza paura di cedere la presa agli avversari

ANCHE L'AVVERSARIO, CON L'ATTACCO, CERCA DI AFFRANCARE PRESE NEL SUO "COLORE MIGLIORE"



Se, di vostra iniziativa, incassate tutti i fermi nel suo seme...vi inviterà a cena ma non vi cercherà mai come compagno!



# CORSO FIORI

## Smazzate didattiche

# 1



*vincenti e affrancabili*

*a cura della Commissione Insegnamento  
settembre 2017*



Board 7	♠ KQJ92 ♥ 987 ♦ Q9 ♣ QJ3	Dichiara S Vul: <b>Tutti</b>
♠ 743 ♥ Q1064 ♦ AKJ7 ♣ 64	N O E S	♠ 1085 ♥ J3 ♦ 8653 ♣ AK109
Contratto <b>1NT</b>	♠ A6 ♥ AK52 ♦ 1042 ♣ 8752	Attacco <b>A♦</b>

Sud  
gioca  
**1NT**

Ovest attacca con l'Asso di ♦ e, vedendo al morto Q9, sa di poter incassare almeno tre prese di fila, quindi prosegue con il K, il J ed il 7, preso da Est con l'8. Ora Est ha altre due prese a ♣ da incassare. Tutto facile per la difesa, ma la domanda è: cosa ha scartato Sud, dalla mano e dal morto? Sud non ha difficoltà, sul quarto giro di ♦ scarta ♣. Il morto... NON deve scartare ♠ (farà 5 prese nel colore, ma solo se le conserva tutte); NON DEVE scartare il 3 di ♣ (altrimenti Est farà 4 prese e non due). Può tranquillamente scartare due ♥, che non hanno influenza sulle prese che ha a disposizione nel colore.

1NT : 90 (40 per la presa dichiarata, + 50 di bonus del parziale). Oppure 1SA - 1, o - 2, se ha scartato male (-100, - 200)

Board 8	♠ 653 ♥ J43 ♦ 873 ♣ J1097	Dichiara O Vul: <b>Nessuno</b>
♠ AKQ2 ♥ KQ ♦ AKQ ♣ A843	N O E S	♠ J7 ♥ A876 ♦ J10654 ♣ Q2
Contratto <b>7NT</b>	♠ 10984 ♥ 10952 ♦ 92 ♣ K65	Attacco <b>J♣</b>

Ovest  
gioca  
**7NT**

L'attacco di Fante aiuta Sud a fare la cosa giusta: metterà il Re se viene giocata la Dama, e... lascerà lavorare il Fante se il morto sta basso.

Il gioco. Ci sono 13 vincenti: 4 a ♠, 3 a ♥, 5 a ♦, 1 a ♣. Ma occorre muoversi con accortezza, le cose non sono mai facili quando una delle due mani è ricchissima e l'altra è povera. Ovest deve prendere l'attacco, incassare AKQ di ♦ e KQ di ♥, dare la presa al morto giocando il 2 di ♠ per il Fante e proseguire con le altre due ♦ e l'Asso di ♥. Poi tornerà "in mano" per terminare con AKQ di ♠: 13 prese.

7NT, in prima: 1520 (220 per le prese dichiarate + 300 bonus di manche + 1000 bonus Grande slam in prima).

Board 1	♠ AK63 ♥ A64 ♦ KQ ♣ A863	Dichiara N Vul: <b>Nessuno</b>
♠ 84 ♥ KQ102 ♦ 7643 ♣ KQ7	N O E S	♠ QJ1092 ♥ J93 ♦ 98 ♣ J104
Contratto <b>3NT</b>	♠ 75 ♥ 875 ♦ AJ1052 ♣ 952	Attacco <b>Q♠</b>

Nord  
gioca  
**3NT**

Est sceglie il suo miglior colore (♠) e seleziona la Dama; Ovest potrà dedurre che Est ha sicuramente il Fante, ma non ha assolutamente il Re.

Il Gioco. Nord conta: 2 prese certe a ♠, 1 a ♥, 1 a ♣. Altre 5 prese sono a disposizione, con certezza quasi assoluta, nel colore di ♦, in quanto Sud ha 5 carte e tra Nord e Sud vi sono le 5 carte più alte del colore. Ma è necessario un piccolo spreco: Nord deve incassare per primo uno dei suoi onori di ♦, poi deve giocare l'altro e superarlo con l'Asso del morto. Solo così potrà proseguire incassando anche J, 10 e 5. Infine incasserà le vincenti negli altri colori.

3NT, in prima: 400 (40+30+30 le prese dichiarate, + 300 di Bonus di manche)

Board 2	♠ KQ63 ♥ K97 ♦ K86 ♣ 1084	Dichiara E Vul: <b>NS</b>
♠ 9872 ♥ 52 ♦ 92 ♣ QJ765	N O E S	♠ A105 ♥ A84 ♦ J1073 ♣ AK2
Contratto <b>1NT</b>	♠ J4 ♥ QJ1063 ♦ AQ54 ♣ 93	Attacco <b>Q♥</b>

Est  
gioca  
**1NT**

Sud sceglie il suo colore più lungo e intavola la Dama; questo attacco promette il Fante e nega il Re.

Il Gioco. Est può contare su 7 vincenti già disponibili: 1 a ♠, 1 a ♥, e 5 a ♣, purché le 5 carte restanti non siano tutte in mano allo stesso avversario. Non avrà difficoltà a mantenere il contratto, purché le ♣ siano mosse correttamente: prima l'Asso ed il Re, poi la cartina per incassare le ♣ restanti.

1NT, 90 (40 la presa dichiarata, + 50 di bonus del parziale)

Board 3	♠ AKQ6 ♥ J107 ♦ Q92 ♣ 1063	Dichiara S Vul.: <b>EO</b>
♠ 8 ♥ K95 ♦ 875 ♣ Q97542	N O E S	♠ J109432 ♥ Q84 ♦ A6 ♣ K8
Contratto <b>3NT</b>	♠ 75 ♥ A632 ♦ KJ1043 ♣ AJ	Attacco <b>2♣</b>

Sud  
gioca  
**3NT**

Attacco: 2 di ♣. Est deve giocare il suo Re.

Sud ha a disposizione 5 vincenti: 3 a ♠, 1 a ♥, 1 a ♣. Le ♦, sorgente di prese, presentano ben cinque carte equivalenti, tra mano e morto: basterà giocare una di queste (meglio iniziare con la Q o il 9) e insistere finché non scende l'Asso, per ottenere altre 4 prese affrancate. Sarebbe un errore grave iniziare con AKQ di ♠: Est, quando entrerà in presa con l'Asso di ♦, avrà 3 ♠ franche da incassare, che aggiunte alla Dama di ♣ batteranno il contratto: sotto di una.

3NT+1, in prima, 430 punti (40+30+30 le prese dichiarate, + 30 la presa in più, + 300 di bonus di manche)

Board 5	♠ AK2 ♥ KQ52 ♦ AKJ ♣ A64	Dichiara N Vul.: <b>NS</b>
♠ Q10 ♥ 8643 ♦ 73 ♣ KJ973	N O E S	♠ J953 ♥ J1097 ♦ 86 ♣ 1082
Contratto <b>6NT</b>	♠ 8764 ♥ A ♦ Q109542 ♣ Q5	Attacco <b>J♥</b>

Nord  
gioca  
**6NT**

Est attacca J di ♥ (la figura di ♥ e ♠ è simile, ma le ♥ sono più solide).

Il gioco. Nord conta 2 prese a ♠, 3 a ♥, 6 a ♦, 1 a ♣: 12! Preso l'attacco con l'Asso di ♣ dedica subito al colore di ♦... facendo attenzione: è assolutamente necessario che la TERZA presa (quella in cui saranno esaurite le ♦ di Nord) sia vinta dalla Dama di Sud; solo così potrà continuare ad incassare le altre ♦. Quindi i primi onori da usare sono Asso e Re, poi il Fante... avendo cura di superarlo con la Dama!

6NT, in seconda: 1440 (190 le prese dichiarate + 500 di bonus di manche in zona + 750 di bonus di Piccolo Slam in zona)

Board 4	♠ J1097 ♥ AK ♦ 9643 ♣ 764	Dichiara O Vul.: <b>Tutti</b>
♠ AKQ ♥ QJ102 ♦ Q108 ♣ QJ2	N O E S	♠ 863 ♥ 84 ♦ AK2 ♣ 109853
Contratto <b>3NT</b>	♠ 542 ♥ 97653 ♦ J75 ♣ AK	Attacco <b>J♠</b>

Ovest  
gioca  
**3NT**

Attacco J di ♠... e non ♥ (incassando AK lavorerebbe a favore di Ovest).

Ovest ha 6 vincenti: 3 a ♠ e 3 a ♦. E non deve per nessun motivo aver fretta di incassarle. Le ♣, mancanti di Asso e Re, possono offrire 3 affrancabili (Est ha 5 carte, 2 vanno cedute). Ovest, vinto l'attacco, deve immediatamente giocare la Dama di ♣, e continuare con il Fante di ♣ quando avrà vinto il rinvio dei difensori. Se cade in tentazione (con uno o più giri a ♠), e la difesa si ostina a giocare sempre ♠, perderà il contratto (NS hanno 4 vincenti... più una ♠ di Nord che si affranchierebbe).

3NT, in seconda: 600 (40+30+30 delle prese dichiarate, + 500 di bonus di manche)

Board 6	♠ A54 ♥ KQJ9 ♦ A64 ♣ 1086	Dichiara N Vul.: <b>EO</b>
♠ KQ7 ♥ A105 ♦ QJ1075 ♣ J7	N O E S	♠ J6 ♥ 8643 ♦ K83 ♣ AKQ5
Contratto <b>3NT</b>	♠ 109832 ♥ 72 ♦ 92 ♣ 9432	Attacco <b>10♠</b>

Est  
gioca  
**3NT**

Il gioco. L'attacco non disturba... ma il rinvio sì! Se Nord si guarda le carte si accorge che può battere il contratto, prendendo con l'Asso di ♠ e giocando il Re di ♥. Quando Est dovrà cedere l'Asso di ♦, Nord potrà incassare le ♥ affrancate e guadagnare 100 punti (una sotto: 1 ♠, 3 ♥ e 1 ♦). Se Nord sonnecchia... Est avrà il tempo per affrancare 4 prese a ♦, da sommare a 4 ♣, la ♥, e le due ♠.

3NT - 1: -100. Se il controgio è difettoso... 3NT+2: 660 (100 le prese dichiarate, + 60 per le due prese in più, + 500 di bonus di manche in zona)